

COSMIC SHERIFF

En el año 2.023 el cobalto se ha convertido en un elemento de gran importancia estratégica para el ser humano, al ser utilizado en la construcción de reactores hiperatómicos.

El último yacimiento importante de la galaxia se encuentra en IO, tercera luna de Júpiter, donde ha sido instalada una planta de extracción a gran escala.

Pero la estación ha sido saboteada por un grupo de rebeldes que han colocado bombas que harán explosión si no se accede a sus peticiones.

No hay tiempo para peticiones. De la estación orbital TERRA-1 sale PETE JONES, más conocido como COSMIC SHERIFF, el mejor francotirador láser de la galaxia. Su misión: desactivar las bombas y acabar con los saboteadores.

FASES

La base consta de las siguientes zonas:

ZONA 1: LOS ALMACENES. A lo largo de sus tres niveles hay repartida dos bombas.

ZONA 2: SISTEMAS DE CONTROL Y ORDENADORES. Consta de 5 niveles distintos y hay que desactivar cuatro bombas.

ZONA 3: *SUPERFICIE*. Es el sector más difícil. Consta de 9 niveles en los que hay 6 bombas.

ENEMIGOS Y PELIGROS.

OVNIS: Aparatos de transporte *AGRAV* (antigravitatorios) que han sido capturados por el enemigo y se encuentran en la base. Dispáralos y conseguirás algún power.

ALIENS: Los rebeldes han soltado por la base algunos *MAIKETRONS* para hacer cundir el pánico. Estos, provistos de rayos DK que pueden lanzar a través de sus ojos, son uno de los elementos más peligrosos de tu misión.

INVASORES: Llevan un traje espacial y van armados con un potentísimo láser. Pueden esconderse detrás de los barriles y dispararte desde allí.

TEEAS: Son androides básicos de placer. No les dispares pero ten cuidado, algunas son *MAIKETRONS* en fase metamórfica.

TANQUES: Se encuentran el la superficie y están dotados de una torreta giratoria lanza misiles.

BOMBAS: Siempre están ocultas tras las puertas. Debes desactivarlas antes de que acabe el tiempo que tienen programado para su explosión.

LAGARTRONES: Habitantes del planeta Zorak, mercenarios a sueldo que trabajan para el mejor postor, en este caso los saboteadores. Tienen forma de lagarto y son tan ágiles en sus movimientos como en el manejo de sus armas.

POWERS

CORAZON: Al recogerlos deberás superar una prueba de habilidad con tu arma láser. Si la superas ganarás una vida extra.

TIEMPO: Si superas la prueba de habilidad conseguirás que se amplíe el tiempo programado para la explosión de las bombas.

METRALLETA: Si aciertas dos disparos en este icono tu láser se convertirá en un arma de repetición por algunos momentos.

LOCKS

Son cerraduras que impiden la apertura de determinadas puertas. Un indicador digital te dirá cuantos disparos deben alcanzar al cierre para que este ceda.

CONTROLES

En la versión que no incluye GUN STICK mueve la mirilla hasta donde quieras disparar y pulsa el botón de Fire. Para esta versión las teclas son redefinibles y es compatible con Joystick sinclair y Kempston para Spectrum.



FREDDY HARDEST EN MANHATAN SUR

Cuando nuestro amigo Freddy huyó de la base enemiga KALDAR, sus problemas no habían hecho sino comenzar.

Acosado por decenas de naves enemigas mucho más veloces que la suya, comprendió que su única posibilidad de escapatoria era llegar a una estación espacio-temporal y programar una secuencia aleatoria para no ser seguido...

"¡ Por las barbas de Cybotrón! Sus naves van mucho más deprisa, he de encontrar una estación de espacio-tiempo como sea. Según mis planos la más cercana se encuentra a cuarenta megámetros de aquí"

Freddy pisó a fondo su nave. Pero el enemigo cada vez estaba más cerca y sus descargas láser ya se podían sentir. Quedaba poco. Sólo 10 megámetros y lograría salvar el pellejo.

"¡Vamos, nave del demonio! ¿Es que no puedes correr más?"

Por primera vez Freddy afrontaba una situación peligrosa sin estar borracho. Era el momento de dejar la nave y programar la secuencia. Los lasers enemigos le rozaban una y otra vez.

"Padre nuestro que estás en los...

Freddy estaba asustado. La fuerte resaca le impedía recordar cómo se programaba una secuencia de espacio-tiempo aleatoria.

Mientras, centenares de soldados enemigos salían de las naves en su busca disparando sin cesar. La muerte del mayor guaperas sideral estaba cercana...

De pronto, Freddy empieza a recordar. Teclea los números con rapidez. Posiblemente ya sea tarde pero tiene que intetarlo. Un escuadrón enemigo dispara y los lasers van directos al cuerpo de Freddy cuando...

¡Es imposible! ¡Ha funcionado! Freddy se encuentra viajando por el tiempo y el espacio.. ¿A dónde irá a parar nuestro héroe?

Año 1989. Manhattan Sur.

MISION

Freddy se encuentra en un mundo hostil y desconocido. Por no estar no está ni en su tiempo y debre regresar como sea.

Pero existe un grave problema. La banda más peligrosa de Manhattan, los Knifes, se ha apoderado de su máquina del tiempo. Es necesario encontrarla y para ello hay que atravesar la zona con mayor índice de delincuencia del planeta: MANHATTAN SUR.

ENEMIGOS Y PELIGROS

1.- CHINOK: Es el más débil de tus enemigos. Sólo daña por contacto.

2.- McSTICK: Se dedica a ir por las calles MANHATTAN con un palo. Golpéale todo lo que puedas, porque si te descuidas te abre la cabeza.

3.- KNIFES: Son los componentes de la banda más peligrosa de Manhattan Sur. Emplea todos los golpes que puedas para acabar con ellos pero recuerda una cosa: si no golpeas te darán un terrible navajazo.

4.- MOGOL: Será tu enemigo más resistente. Sólo podrás acabar con él acertándole cuatro patadas en vuelo. Irremediablemente recibirás golpes cuando pelees con él.

5.- MITSHUBISHI: Te perseguirá con muy malas intenciones. Corre hacia una grúa para que, sin poder evitarlo, se choque contra las patas de esta.

6.- JOHNNY SAW: Aparecerá en el último tercio del juego. Va armado con una sierra lo que le hace extremadamente peligroso.

7.- RATAS: Habituales en el ambiente portuario, te considerarán un sabroso bocado. Aléjalas de una patada.

8.- BLADEMAN: Se encuentra protegiendo la máquina de tiempo. Conocido en estos ambientes como "el lanzacuchillas". Es el jefe de la banda y el último de tus enemigos, ten cuidado.

CONSEJOS DE McWIRIL

Ten siempre en cuenta que todos tus enemigos tienen un punto débil, y que tu única forma de culminar el juego es encontrárselo a todos.

Cuando te enfrentes a las ratas procura utilizar tu patada abajo.

La forma de acabar tanto con los Knifes como con McSTICK y con Johnny Saw es con cuatro patadas en vuelo o tres altas y ocho puñetazos.

Descansa despues de cada lucha para recuperar tu energía.

JABATO

CARACTERISTICAS ESPECIALES:

Lo mas característico de ésta aventura es su gran cantidad de Personajes Seudo Inteligentes o PSI.

Hemos hecho un verdadero esfuerzo en tiempo y memoria para poblar este mundo con un multicolor desfile de todo tipo de seres.

Hay tres personajes principales:
Jabato, el protagonista.
Fideo, con vida propia e independiente, capacidad de moverse solo por la aventura, pudiendo en ocasiones, por su afán de cotilleo, hallar una solitaria muerte. Por supuesto, conversará contigo o con Taurus e incluso te puede ayudar.
Taurus, menos independiente, pero también con capacidad de autodecisión y de conversar contigo o con Fideo.

Luego hay nada menos que *17 personajes secundarios*, con los cuales puedes hablar e interactuar. Algunos te ayudarán, otros te confundirán y otros te matarán si no los sabes llevar.

Destacar que estos seres continúan su deambular por ese mundo aunque tu no estés presente

COMO EMPEZAR

Enciende el ordenador, ponte cómodo, proveéte de papel y lápiz, ponte una buena música (pronto te la pondremos nosotros), y algo para beber y picar (todo se andará).

Primero lee las instrucciones y todo lo que puedas para situarte en el aventura. Muchas veces traen claves importantes.

Luego explora todo lo que puedas de un tirón e intenta hacer un esbozo de mapa. Apunta los bloqueos y problemas que vayas encontrando.

Lee todo lo que aparezca en pantalla muy cuidadosamente.

Allí es donde falla el novato y se llena de información el veterano. Apunta los verbos y nombres que vayas viendo, ellos serán los importantes.

El Mapa: fundamental para moverte por ese mundo. Pero tambien debes poner dónde están los objetos y personajes, las salidas y el tipo de problema.

Los Problemas: Si una acción de la cual estás seguro, no funciona, inténtalo usando otras palabras o sinónimos.

Mantén la mente abierta y recuerda que no todos los objetos tienen el uso obvio.

La Luz: Si hay localidades que requieren luz artificial, debe haber objetos que te la proporcionen, y estos se encienden y apagan para ahorrar energía.

Los Laberintos: Los hay en casi todas las aventuras y son la pesadilla de los principiantes y el goce de los veteranos.

Los nuestros son bastante fáciles y manejables con el viejo truco de dejar caer un objeto y moverte a otra localidad. Si lo vuelves a encontrar, es obvio que no te has movido.

Intenta otras direcciones hasta que cambies de localidad, entonces deja caer otro objeto. Repite el proceso hasta tener la ruta clara.

Luego solo tienes que usar ese esbozo de mapa para ir recogiendo tus objetos.

Los otros: Son tu única compañía en ese mundo, de tu manera de tratarlos depende a veces el éxito o el fracaso.

Para hablarles:
Está presente solo uno: Decir "que te pasa"

Hay varios presentes:

a- Poner el nombre del personaje con o sin el verbo: Decir pepe "hola" ó pepe "ayuda"

b- Si no especificas a quien te diriges decir "que quieres", el propio parser tiene una rutina de prioridades, elige primero los que lleven menos tiempo contigo, luego *Fideo* y por último *Taurus*.



INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48+
1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3
1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48 K + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

SPECTRUM DISCO
1. Conecta el SPECTRUM.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente

AMSTRAD CPC 464
1. Rebobina la cinta hasta el pricipio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128
1. Teclea | TAPE y pulsa RETURN. (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

AMSTRAD DISCO
1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea / CPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 64
1. Asegúrate de que el cable del cassette esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHITF y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el cassette

COMMODORE 128
1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

COMMODORE 64 DISCO
1. Conecta el ordenador.
2. Enciende la unidad de disco.
3. Inserta el disco en la unidad.
4. Teclea LOAD "*", 8, 1 y pulsa RETURN.
5. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128 DISCO
1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones de COMMODORE 64.

MSX-MSX 2
1. Conecta el cable del cassette según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS:" , R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO
1. Conecta el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. El programa se cargará automáticamente.

PC Y COMPATIBLES
1. Inserta el disco del sistema operativo en la unidad A.
2. Con el cursor en A> extrae el disco del sistema e introduce el del juego.
3. Teclea DRO y pulsa ENTER. El programa se cargará automáticamente.

ATARI ST
1. Conecta el ordenador.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. El programa se cargará automáticamente.

AMIGA
1. Conecta el ordenador.
2. Inserta el disco.
3. El programa se cargará automáticamente.

COZUMEL

Corría el año 1920. Tras haberse aprovisionado en la isla de Cuba y emprendido rumbo hacia la región del Yucatán para desentrañar sus innumerables misterios, nuestro hombre ha naufragado en pleno mar Caribe.

Totalmente desvalido, sin amigos, sin armas y sin dinero, consigue llegar, de puro milagro, a la Isla de Cozumel, donde encuentra unas tradiciones, ritos y mundo espiritual que poco a poco va entendiendo y respetando hasta llegar a dominar su entorno.

En Diosa de Cozumel debes asumir el papel de ese famoso arqueólogo y osado aventurero, pues eres tú quien ha sido contratado para ir a desentrañar los innumerables misterios de esta región

RECUERDA: te habías equipado perfectamente, pero no contabas con ese mal golpe del destino que, ya en tu última etapa hacia México, ha hecho naufragar tu barco en el mar Caribe.

Y justo aquí te encuentras al comienzo, naúfrago solitario cuya única salvación es la cercanía de la misteriosa isla de COZUMEL.

Se trata de tus aventuras en esta isla y cómo lograste escapar de ella. ¡Suerte!.

COMO JUGAR

Para enfrentarte a tu misión con garantías de éxito debes comprender perfectamente cómo funciona una aventura.

Jugar una aventura es como irte a vivir a un mundo nuevo donde el ordenador actúa como intermediario.

A través de él recoges información sobre dónde estás, lo que ves y si hay otros seres u objetos presentes.

También por medio del ordenador das tus instrucciones. Aunque puedes teclear lo que quieras, sin embargo hay ciertas órdenes que son muy útiles y te facilitan el juego.

Para moverte, usa las direcciones del compás o sus formas abreviadas, (**N**),(**S**),(**E**),(**O**).

Salidas (**X**) sirve para pedir información sobre las comunicaciones de una localidad.

*Inventario (**I**)* te dará una lista de los objetos que tienes y su estado (puesto, llevado, etc).

*Mirar (**M**)* te dará otra vez la descripción original de la localidad actual.

*Ayuda (**A**)* te da un mensaje más o menos claro dependiendo de lo necesario que sea haberla pedido. Puedes pedir ayuda a los personajes.

Fin o Abandono te permiten empezar de nuevo.

Save, Load, Ramsave, Ramload, permiten guardar tu actual posición en memoria o en otro soporte.

Coger, Dejar, Poner, Quitar, son las órdenes habituales para los objetos presentes en texto o en gráfico.

Examinar es fundamental antes de hacer cualquier cosa con un objeto o personaje. Es una de las órdenes más útiles.

Además, no te olvides de:

Leer todo lo que aparezca en pantalla muy cuidadosamente; allí es donde falla el novato y se llena de información el veterano.

Hacer un mapa para moverte por ese mundo. Señala los objetos y personajes, las salidas y el tipo de problema.

Si una acción de la cual estás seguro no funciona, inténtalo usando otras palabras o sinónimos.

Hay localidades que requieren luz artifical y debe haber objetos que te la proporcionen.

Pero en este mundo no estás solo: hay otros personajes que son tu única compañía; de tu manera de tratrarlos dependerá el éxito o el fracaso, así que no los menosprecies porque:

- tienen personalidad propia;
- tienen capacidad para tomar sus propias decisiones según los acontecimientos;
- tienen la capacidad de actuar consistentemente con su personalidad;
- pueden hacer cosas diferentes cada vez que juegas;
- reaccionan según lo que hagas tú o lo que hayas hecho;
- por ello: cada juego puede ser un poco diferente;

NOTA IMPORTANTE.

Si hay un personaje presente y quieres dirigirte a él o hablarle, etc., debes utilizar la forma DECIR "lo que sea" y no describir la acción.

Hay que diferenciar lo que está en tu mente de la acción real.

Ej: En una cafetería con un amigo. No es válido teclear PEDIR CAFE, eso es tu pensamiento; debes teclear CAMARERO "café".

Ej: Si quieres invitar a tu amigo, no es válido INVITAR AMIGO, eso es lo que piensas; la acción es DECIR AMIGO o AMIGO o SU NOMBRE " ¿quieres café?".

Respetando estas simples y por lo demás naturales reglas tu trato con los PSI será más fructífero.



CAPITAN TRUENO

CAPITAN TRUENO: El héroe de esta aventura. Cueste lo que cueste va a encontrar a su amada *SIGRID* . **GOLIATH**: Fortachón,amigo inseparable del *Capitán*. **CRISPIN**: Joven huérfano al que acogen el *Capitán* y *Goliath*. De vital importancia en nuestra aventura. **SIGRID**: Perdidamente enamorada de nuestro héroe, siempre espera el momento de poder unirse a él para siempre.

PRIMERA CARGA

OBJETIVO: Acabar con la maldición que se cierne sobre el Abad. Estanislao de Castiglione, y que lo tiene convertido en un monstruo inhumano y diabólico.

ENEMIGOS

LOS GUMP: Pequeños y repulsivos tánganos de color verde que habitan en los jardines del monasterio, te harán la vida imposible con su incesante salto y su contínuo e imprevisible ir y venir. ***LOS DARRIGS:*** Perros rabiosos que habitan los desolados corredores aledaños a las almenas del monasterio. ***SPIDERS:*** Las arañas gigantes. De aspecto brutal y desagradable, son tremendamente agresivas. Necesitarán darles dos espadazos para acabar con ellas. ***BIG RATS:*** Ratas que habitan los pasadizos interiores del monasterio. Son apestosas y de gran tamaño. ***OSEOS:*** Los esqueletos. Si ves un montón de huesos en el suelo no los pierdas de vista. En el momento más inesperado se convierten en uno de tus peores enemigos. ¡Ah! y no intentes acabar con ellos, recuerda que ya están muertos. ***POMPAS:*** Te las encontrarás en las cloacas del monasterio. ***ESPIRITUS:*** Las almas en pena de algunos monjes pecadores se materializan entre los bedores de las cloacas y van directamente a por ti. ***EL ABAD:*** Estanislao de Castigliore, es amigo tuyo. Pero lo que te vas a encontrar al final de la primera fase puedes estar seguro de que no es el abad.

OTROS ELEMENTOS.

TALENTOS: Aparecen al destruir a tus enemigos. Cuando tengas suficientes podrás canjearlos por distintas cosas mediante el siguiente menú: ***MENU:*** Cuando pulses el botón de pausa aparecerá en pantalla un menú que te ofrece las siguientes posibilidades. Eligiendo esta opción continuarás el juego. Elígela y obtendrás una vida extra. Aumentará tu poder. Sólo podrás elegirla cuando tengas en tu poder la espada mágica. Las distintas opciones podrás elegirlas moviendo el cursor arriba y abajo con las teclas que hayas seleccionado. Cada ayuda te será entregada a cambio del precio que marca en pantalla por lo que cuantos más talentos obtengas durante el juego más ayudas podrás obtener. ***DIAMANTE***: Recógelo y busca el lugar que le corresponde. Una vez allí colocado te abrirá el acceso a la cámara que esconde la espada mágica. ***PALANCAS:*** Son de color rojo y suelen estar situadas tanto en el alto de las columnas como de las paredes. Púlsalas y se te abrirán muchos caminos. ***CAMPANAS:*** Cuando veas una procura que suene. ***ESPADA MAGICA:*** Forma parte del tesoro del monasterio. Cuando le recojas comprobarás dónde reside su magia. ***FINAL:*** Al deshechizar al Abad llegarás a un pasadizo al que sólo se puede acceder desde el monasterio. Estanislao de Castigliore sabía que *SIGRID* lo había cruzado y por eso te hizo venir. Liberar a *SIGRID* ya sólo depende de tí...

SEGUNDA CARGA

Compuesta de 4 fases (sólo en Spectrum, Amstrad y MSX): ***OBJETIVO:*** Deberás, como buen caballero, cumplir con tu promesa. Recuerda: "¡Oh, Dios, SIGRID, SIGRID. Juro por mi estirpe que te encontraré!".

ENEMIGOS:

FASE 1: La raza negra de los HIXOS habita esta zona. Contínuamente te arrojarán BOOMERANS que deberás esquivar si quieres seguir con vida. **FASE 2:** Además de los HIXOS te toparás con plantas carnívoras ocultas entre la vegetación. Cuídate de no caer en sus fauces. **FASE 3:** Estás penetrando en zonas más oscuras, territorio de murciélagos... además, estatuas que lanzan fuego y... la muerte, que está esperando que pierdas el sentido y caigas en la sima. **FASE 4:** De nadie sabe dónde caen cráneos humanos. Evita que te toque. Ya están muy cerca de SIGRID y sus guardianes, extraños orangutanes de enorme tamaño serán tu último obstáculo.

OTROS ELEMENTOS.

Obtendrás también talentos al acabar con tus enemigos.

En esta segunda carga al final de cada fase por cada unidad de energía que te quede conseguirás 10.000 puntos y 100 por cada talento.

Si tienes más de 2.000 talentos te aumentará la energía mal máximo. Si tienes más de 5.000 conseguirás una vida extra.

Rescatar a *SIGRID* te otorga 5.000.000 puntos, además volverás a jugar, pero esta vez a un arcade de movimientos más rápidos con una acción sin límites.

CONSEJOS DE McWIRIL.

Aunque el *Capitán* es nuestro héroe y el personaje más importante *Crispín* y *Goliath* nos serán imprescindibles en muchos momentos.

LAS RATAS de la primera parte te atacarán si te ven pero en principio sólo pueden oirte. Cuando giren la cabeza hacia tí procura no inmutarte.

En la segunda fase ten mucho cuidado de dónde pones el pié...



MORTADELO Y FILEMON II

En el cuartel general de la TIA-Técnicos en Investigaciones Aeroterráqueas-, la señorita Ofelia contemplaba emocionada la tortilla de percebes con que el profesor Bacterio le había obsequiado para el almuerzo. Obviamente el imitente científico no le guardaba rencor por el hecho de que Ofelia utilizara sus barbas, a modo de escoba, para barrer los residuos orgánicos dejados a su paso por el gorrino al que Bacterio administró una pócima para descomponerle el bloqueo cerebral y convertirle en erúdito conferenciante y que, por desgracia, fue el estómago lo que le descompuso al pobre bichejo.

Ofelia contuvo el erupto con el dorso de su mano derecha, la tortilla había resultado deliciosa. Para manifestar su satisfacción, cacareó repetidas veces, batió los codos con fruición y se acuclilló en un rincón con la intención de poner un huevo.

Bacterio contemplaba la escena, en la habitación contigua, a través del ojo de la cerradura. Su experimento para conseguir que las gallinas pusieran huevos como si fuesen ametralladoras, que a primera vista parecía un éxito, adolecía de un fallo y lo acaecido con Ofelia venía a confirmárselo: el sólo contacto con los huevos producía en el interfecto características gallináceas. Mañana corregiría la fórmula, cerré con llave el laboratorio en que se encontraban las gallinas víctimas de su experimento y partió hacia su casa mesando las barbas que no ha mucho tuvo que desinfectar con siete toneladas de lejía a causa de aquello del gorrino. A sus oídos llegó un cacareo de la vacaburra de Ofelia más estridente de lo habitual. ¿Conseguiría poner el huevo? Es dulce el sabor de la venganza.

Esa noche, el Anguilo, agente de la ABUELA, asociación maléfica y encarnecida rival de la TIA, se introdujo subrepticiamente en las oficinas de ésta última. El microfilm con los planos del proyecto HURRA para la creación del botijo europeo se encontraba allí bajo custodia, y su organización lo necesitaba para sus fines inconfesables.

No tardó en encotrarlo. Estaba encima de la mesa del Super junto a un trozo de cordel que éste había olvidado atarse al dedo con el propósito de acordarse de llevar el microfilm a su casa para que no lo robaran en su ausencia. Presto a escapar con su preciosa mercancía, el Anguilo pensó que la ABUELA también le recompensaría si presentaba un informe de los últimos descubrimientos del insigne Bacterio. Con una ganzúa la puerta del laboratorio y...

Marcelina esperaba pacientemente a que alguien abriera la puerta, y nada más dar un paso el intruso hacia el interior, le bombardeó con una generosa somanta de huevazos en la cocorota. Mientras el sujeto daba tumbos y cacareaba, desafinando terriblemente a juicio de Marcelina, dejó caer lo que parecía un jugoso gusano negro, el platillo favorito de la gallina. Marcelina lo deglutió inmediatamente pero...¡Puaf! sabía a rábanos putrefactos estercolados, ¿dónde podría encontrar un alka-seltzer?

Las gallinas levantaron el vuelo y escaparon del laboratorio, por cierto, otra peculiaridad del elixir que le había pasado desapercibida al ilustre biólogo Bacterio era que las gallinas podían volar como si fuesen águilas.

PRIMERA CARGA.

Filemón, que junto con Mortadelo estaba de guardia esa noche en las oficinas de la TIA, no podía creer la buena suerte que el destino le deparaba, opíparas gallinas deambulando a su alrededor... Si las atrapaba, Mortadelo podría cocinarlas en el terrado.

Debes ayudar a *Filemón* a entregarle gallinas a *Mortadelo* hasta dar con Marcelina - sí, la que se tragó el microfilm-, y obtener el código de acceso para la siguiente carga. Puedes saltar por el mobiliario del cuartel general de la TIA y utilizar el ascensor, pero la misión no será fácil, a medida que aumenta el número de gallinas recolectado, los incordios se vuelven mucho más pertinaces.

Hablando de incordios, huye como del diablo de:

- Los huevos letales: Te arrebatan la gallina que tuvieras en tu poder o te hacen adquirir características gallináceas y perder una vida.

- El cerdo Alberto: Víctima de un anterior experimento de Bacterio, del que por fortuna se encuentra recuperado, mantiene una feroz aversión por el personal de la TIA. Si te toca dá por perdida una de tus vidas. Deshazte de él con una buena patada en su parte más apetitosa.

- El platillo volante: ¿Donde se ha visto un juego de ordenador que se precie sin marcianos? Es el más peligroso, te despoja de todas las gallinas acumuladas.

SEGUNDA CARGA.

Marcelina estaba exquisita, *Mortadelo* se la comió frita, y con ella el microfilm se tragó, cosa que el Super no ha sabido valorar demasiado positivamente.

El superintendente Vicente persigue indignado a Mortadelo por las calles de la ciudad arrojándole con saña todo tipo de objetos, pero Mortadelo dispone de sus afamados disfraces para huir de "La ira del Super".

Puede convertirse en rana, serpiente o fantasma, y así evitar los proyectiles que el Super arroja y los obstáculos del camino.

De tus reflejos y habilidad depende que Mortadelo pueda alcanzar el puerto donde Filemón le espera a borde de una lancha rápida para partir juntos en busca de próximas y divertidas aventuras.

